

SONY MSX





ANAYA MULTIMEDIA

HBS–AN 002

VIAJE ESPACIAL

Viviane y Claude Barbier

LO QUE DEBES SABER ANTES DE COMENZAR

La tecla RETURN permite confirmar.

- Utilizada muy a menudo durante la manipulación de un programa, la tecla denominada RETURN puede aparecer bajo diferentes formas en tu microordenador MSX:

RETURN o RET o ⟵ o ↵ o CR o ENTER

- Tan pronto como visualices un signo, un texto en la pantalla, debes confirmar lo que acabas de escribir, presionando la tecla RETURN (o la tecla equivalente).

La tecla ⟵ permite corregir un error de tecleo.

Para corregir un texto, debes presionar esta tecla ⟵ antes de confirmar mediante RETURN. El último carácter escrito desaparece entonces de la pantalla.

La tecla ESC permite salir de un programa.

Para interrumpir lo que estás haciendo y regresar al menú principal, utiliza la tecla ESC .

La tecla Q permite detener definitivamente el desarrollo del programa.

Las teclas STOP y PLAY del lector de "cassette".

Para todas las manipulaciones del magnetófono, sigue las indicaciones suministradas por el ordenador. Este se dirigirá a ti mediante frases o pictogramas.

La tecla F10 permite imprimir lo que está en la pantalla, con una impresora MSX.

INTRODUCCIÓN

La colección "Los signos del lenguaje" está concebida para permitir a los niños:

— Adquirir automatismos de percepción y de análisis de signos y de letras.
— Acercarse, de esta forma, al lenguaje escrito, evitando sus escollos.

El programa VIAJE ESPACIAL posibilita al niño jugar con signos para enseñarle a distinguir todas las nociones de orientación espacial (arriba, abajo, derecha, izquierda, etc.) y distintos tipos de sonido (grave, agudo, llano, modulado, largo y corto).
Se compone de 4 juegos:

— Viaje en el espacio.
— Los planetas.
— El Príncipe del espacio.
— Los mosaicos.

Que desarrollan en el jugador:

— Las capacidades de percepción y de memoria auditiva y visual.
— El espíritu de observación.
— La representación mental.

Viaje en el espacio permite utilizar correctamente las direcciones izquierda y derecha, tomando como punto de referencia su propio cuerpo y después un objeto exterior.

Los planetas y **El Príncipe del espacio** llaman la atención del niño sobre la sucesión de izquierda a derecha de una serie de formas.

Además, **El Príncipe del espacio**, enfrenta al niño con la representación de un sonido por un símbolo gráfico, lo que le permite ejercer su percepción y su memoria auditivas.
El juego **Los mosaicos** pone el acento sobre las distintas orientaciones de una forma.

Edad: De 4 a 10 años.

Número de jugadores y utilización:

Viaje en el espacio:
Uno o dos jugadores.
Teclado o mando de juego.

Los planetas:
— Un jugador.
Teclado o mando de juego.

El Príncipe del espacio:
— Un jugador.
Teclado o mando de juego.

Los mosaicos:
— Uno o dos jugadores.
— Teclado o mando de juego.

VIAJE EN EL ESPACIO

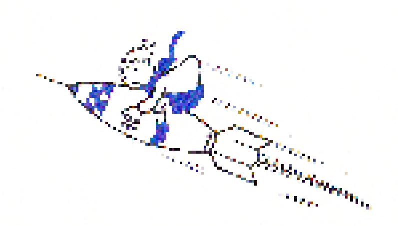
UTILIZACIÓN: Teclado o mando de juego.

PRINCIPIO

Guiar una nave espacial de un planeta a otro hasta el campo de aterrizaje (cuadrado verde) evitando chocar contra las estrellas diseminadas en el cielo y no volver a pisar la huella dejada por la nave o el cohete.

PREPARACION DEL VIAJE

Un viaje interplanetario necesita siempre preparativos minuciosos. En este juego, existen varias fórmulas de viaje propuestas en distintos cuadritos. Al principio, algunas opciones están "encendidas" y determinan la fórmula de viaje más sencilla. Si el jugador está de acuerdo pulsa solamente la tecla ↵ si no modifica las opciones. Para ello, tiene que aparecer en rojo el cuadro en el que viene inscrita la opción, pulsando las teclas ↑ ↓ y escribiendo el número de la nueva opción elegida.
La preparación se puede efectuar en una o dos etapas.



Primera etapa

- Número de jugadores: 1 ó 2
  El ordenador propone un viajero.
  Si dos viajeros están dispuestos a lanzarse a la travesía, pulsar la tecla 2. Cada uno escribe su nombre (ocho caracteres máximo) y pulsa la tecla ↵

• Gran nave, pequeña nave o cohete.

¿En qué medio efectuar la misión? El pilotaje no es el mismo para todos...
El ordenador propone la nave pequeña, pero el jugador puede elegir la nave grande o el cohete.
— Nave: sea cual sea su tamaño, el telemando de una nave lo puede accionar uno mismo, sentado delante de la pantalla. Se maneja con cuatro teclas "flechas" (arriba, a la derecha del teclado):

↑ : Hace subir la nave hacia la parte superior de la pantalla.
→ : La dirige hacia la derecha de la pantalla.
← : La dirige hacia la izquierda de la pantalla.
↓ : La dirige hacia la parte inferior de la pantalla.

Resulta más fácil jugar con la nave grande.
— Cohete: A diferencia de la nave, el pilotaje del cohete se efectúa como si el jugador se encontrase en el interior del aparato. Tiene que utilizar las teclas "flechas" en función de la posición del cohete y también del tipo de pilotaje elegido (ver página siguiente).

• Camino más corto o camino más largo

Cuál será el fin de la misión: ¿Alcanzar lo más rapidamente posible la otra base (cuadrado verde) siguiendo el camino más corto o resistir el mayor tiempo posible en el espacio, tomando el camino más largo posible?
El ordenador sugiere el camino más corto.
— Camino más corto. En este caso, el objetivo es marcar un mínimo de puntos sabiendo que:
+ cada movimiento del aparato SUMA UN PUNTO;
+ cada "accidente" (colisión con una estrella o pasada por encima de su huella) SUMA DIEZ PUNTOS.
Esta opción queda simbolizada en la pantalla, al principio del juego, por el dibujo ■——■ situado en el planeta de origen.
— Camino más largo. El objetivo es alcanzar un máximo de puntos:
+ cada movimiento del aparato SUMA UN PUNTO;
+ cada accidente RESTA DIEZ PUNTOS.

Al principio del juego, esta opción es recordada en el planeta de origen por el símbolo



Segunda etapa

El jugador accede a la segunda fase de preparación si ha elegido viajar en la nave pequeña o en el cohete. Las propuestas hechas por el ordenador varían en función de las respuestas dadas en la primera etapa.

- Modo de pilotaje (para el cohete exclusivamente)

Si el jugador ha elegido el cohete tiene que determinar el modo de pilotaje.

Pilotaje manual: El cohete se mueve a medida que el jugador pulsa una tecla.

: El cohete sigue en la dirección hacia la cual se orientó.

: Se efectúa una rotación de 90° hacia su derecha.

: Efectúa una rotación de 90° hacia su izquierda.

: No tiene efecto, puesto que la marcha atrás es imposible.

Ejemplo: el cohete se dirige hacia arriba. Si el jugador pulsa dos veces consecutivas la tecla el cohete se dirigirá entonces hacia la parte inferior de la pantalla.

Pilotaje automático: El cohete sigue avanzando en la dirección en la que se encuentra. Para cambiar de dirección, el jugador utiliza exclusivamente las flechas y

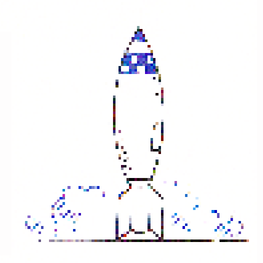
- Densidad de las estrellas

El jugador indica si desea viajar en un cielo poco estrellado y en este caso los riesgos de accidentes son menores o, si al contrario, lo desea hacer en un cielo muy estrellado.

- Velocidad de desplazamiento (pilotaje automático de un cohete)

Esta propuesta concierne únicamente al jugador que eligió el pilotaje automático.
Tendrá que elegir un cohete que se desplace muy rápidamente, rápidamente o sólo a una velocidad normal.

Nota: Cuanto mayor sea la velocidad, más rápidos tendrán que ser los reflejos del piloto.



LISTO PARA DESPEGAR

- La nave espacial está lista para despegar. Si se trata de una partida entre dos jugadores, el nombre del que tiene que despegar primero aparece intermitente.
- Para el despegue, pulsar una tecla "flecha".

Nota: A veces el cielo está tan estrellado que no resulta siempre posible ir de un planeta a otro con un cohete pilotado automáticamente, sin chocar al menos con una estrella. En este caso, el piloto debe elegir el itinerario que le parezca menos desfavorable.

- Puntuación (en la parte baja de la pantalla):

— Al comienzo del juego, la puntuación es de 0 puntos ó 200, según el juego. Cada jugador ve cambiar la suya a izquierda o derecha de la pantalla, en función de la progresión de la máquina espacial... y de los accidentes.

Nota: En caso de una partida con un solo jugador, la puntuación se escribe a la izquierda.

— La mejor puntuación alcanzada durante una partida se inscribe en el centro; y el nombre del "mejor piloto" se inscribe en rojo.
Nota: La mejor puntuación se conserva si el jugador realiza varias veces el mismo tipo de viaje. Puede así intentar superar sus puntuaciones anteriores.

— Después de un viaje, el ordenador prepara la pantalla para una nueva salida.
Si el jugador quiere modificar las condiciones de juego, pulsa la tecla ESC

FINAL DEL JUEGO

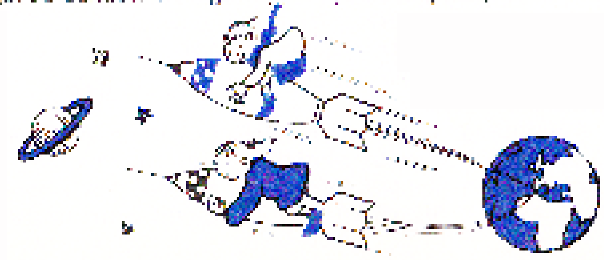
• El juego se para cuando el jugador pulsa la tecla ESC o bien durante una partida o bien antes de la salida de la máquina espacial.
• El ordenador pregunta entonces si el jugador quiere volver a jugar:
— Si el jugador elige SI, le vuelve a presentar las opciones de viaje que había elegido; así puede conservar o modificar.
— Si el jugador elige NO, el ordenador le pregunta si quiere cambiar de juego.

Contestación positiva: se carga el juego siguiente.

Contestación negativa: el desarrollo del programa está completamente parado.

CONSEJOS A LOS PADRES

• Teniendo en cuenta la variedad de menús, una ayuda por parte de los padres puede resultar muy útil a los niños pequeños.
• Incitar a los "pilotos muy pequeños" (hasta los 5 años) a que jueguen con la nave grande, porque el tamaño de sus elementos está más adaptado a sus capacidades de percepción visual.
• Por regla general, el pilotaje del cohete es asequible a partir de los 5 años.
• Para incitar a que los niños utilicen con naturalidad el vocabulario de la orientación espacial (arriba, abajo, etc.) y para mejorar la comprensión de estos términos, se puede sugerir, si son más de dos jugadores, una utilización particular de este juego: Un jugador se sitúa delante de la pantalla sin ver el teclado; el otro se sitúa delante del teclado sin ver la pantalla. El primer jugador guía al segundo dándole consignas (arriba, derecha, etc.).



UTILIZACIÓN: Teclado o mando de juego.

NÚMERO DE JUGADORES: 1.

PRINCIPIO:
En el cielo hay cinco planetas: uno azul y cuatro blancos; en cada uno de ellos, unos signos...
Identificar entre los planetas blancos cuál de ellos lleva exactamente el mismo tipo de signos que el planeta azul (idéntica orientación y sucesión), para permitir a los pequeños cosmonautas volar hacia otros espacios.

PREPARACIÓN DEL JUEGO
El jugador puede elegir entre varias versiones de juego:

1. Con o sin la memoria
— "Sin la memoria": los signos que hay que identificar permanecen visibles en la pantalla cuando aparecen en los planetas blancos las cuatro representaciones.
— "Con la memoria": los signos que hay que identificar desaparecen antes de la aparición de las cuatro representaciones.
En este caso, el jugador debe elegir también el tiempo del que dispondrá para memorizar los signos que deberá reconocer:
Tiempo de presentación: corto, medio, largo.

2. Número de signos a reconocer:
El jugador indica cuántos signos aparecerán en las series que deberá identificar: uno, dos, tres o cuatro.

DESARROLLO DEL JUEGO
- Una base espacial... Todo está listo para el lanzamiento del cohete. Ocho cosmonautas salen del camión. ¿Se marcharán o se quedarán en tierra? En el espacio... un planeta azul, cuatro planetas blancos.
- Una serie de signos aparecen en cada planeta.
- Desplazar el cursor sobre el planeta blanco que es igual o idéntico al azul

• Si el jugador responde correctamente: un cosmonauta sube a bordo del cohete.
• Si se equivoca: un cosmonauta vuelve al camión y todos los signos se borran.
— Al primer fallo: El ordenador presenta los signos del planeta azul y deja más tiempo al jugador para que los pueda observar.
— Al segundo fallo: el ordenador presenta de nuevo los signos del planeta azul y aumenta más el tiempo de observación sea cual sea la opción de juego ("con o sin la memoria"), los signos del planeta azul no se borran.
Al tener fallo: el ordenador da la solución haciendo visibles las diferencias entre los signos.

FINAL DEL JUEGO

• Este juego termina cuando todos los cosmonautas han subido, bien al cohete, bien al camión.
• Al final de la partida, o en caso de abandono, tecla ESC, el ordenador pregunta al jugador si quiere volver a jugar: el jugador señala "SÍ": se le vuelve a presentar la elección de las opciones; señala "NO": el ordenador pregunta si quiere cambiar de juego.

CONSEJOS A LOS PADRES

• Comenzar jugando sin la memoria, con pocos signos.
Después, aumentar el número de signos e introducir la memorización.





UTILIZACIÓN: Teclado o mando de juego.

PRINCIPIO: Establecer la correspondencia entre los sonidos y su representación gráfica y construir series sonoras.

LOS JUEGOS

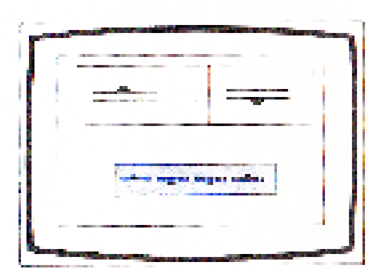
- El jugador puede elegir entre 3 etapas de juego (señalar el número de su elección):

1) Entrenarse

- Esta primera etapa permite al jugador familiarizarse con los sonidos y su símbolo gráfico.
- El ordenador hace aparecer una de las tres series de sonidos:

Sonido agudo	Sonido grave	Sonido modulado
Sonido llano	Sonido largo	Sonido corto

• Señalar uno de los símbolos gráficos de la serie y escuchar el sonido que le corresponda; el ordenador presenta el símbolo designado en la casilla blanca.
• Repetir la operación tres veces y construir así una sucesión de cuatro sonidos. El ordenador toca la composición, visualizando cada símbolo.
• Proceder de la misma manera con cada serie de sonidos.
• Para interrumpir la fase de entrenamiento y seguir adelante, pulsar la tecla ESC



El jugador ha construido una serie de cuatro sonidos agudos y graves señalando, uno tras otro, los símbolos situados en la parte superior de la pantalla.

2) Reconocer
• En la segunda etapa, el jugador debe elegir, entre tres propuestas, la serie de símbolos correspondientes a la serie de sonidos tocados por el ordenador.
• El jugador puede jugar con o sin la memoria:
— "Sin la memoria": el jugador ve las series de símbolos mientras el ordenador toca la serie de sonidos.
— "Con la memoria": el jugador oye los sonidos en un primer tiempo y después ve las series de representaciones gráficas.
• Elige por fin, el número de signos contenidos en cada serie: tres, cuatro, cinco o seis.
• Presentación de la pantalla:



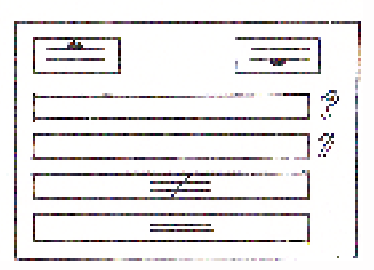
El jugador escucha una serie de cuatro sonidos agudos y graves emitidos por el ordenador, entonces deberá señalar, con las tres respuestas propuestas, la que corresponde a lo que ha oído. La respuesta aparecerá en la caja de escucha.

- El jugador oye una serie de sonidos.
- Señala con la flecha, la casilla que corresponde a lo que cree haber escuchado.
- Si contesta correctamente, el Príncipe del espacio va a coger una flor y la arroja al cielo, donde se transforma en estrella.
- Si se equivoca, desaparece una flor. Además, al primer fallo, el jugador oye otra vez la serie de sonidos; al segundo fallo, el ordenador toca la misma serie haciendo aparecer simultáneamente de izquierda a derecha, los distintos símbolos; al tercer fallo, el ordenador da la solución.
- El juego termina cuando no quedan flores o cuando el Príncipe del espacio consiguió gracias a ocho estrellas alcanzar su planeta o si el jugador pulsa la tecla ESC . En cualquier caso, el jugador tiene la posibilidad de volver a empezar el juego o pasar al juego siguiente

3) Reproducir

- Reconstruir la representación gráfica de una secuencia de sonidos, oídos previamente
- El jugador precisa cuántos signos contienen las series a reproducir: 3, 4, 5 ó 6

- Presentación de la pantalla.
- *El jugador ha oído una serie de 5 sonidos agudos y graves.*
- *Ha reproducido esta serie, señalando sucesivamente los símbolos en la parte superior de la pantalla.*
- *La solución se encuentra en la caja de escucha.*
- *Señalando las "orejitas", el jugador tiene la posibilidad de volver a escuchar el "modelo" tocado por el ordenador, o de volver a escuchar la serie que construyó.*
- *Señalando el signo = o ≠ tiene la posibilidad de comprobar o de modificar su respuesta*



- El ordenador toca una serie de sonidos.
- El jugador señala sucesivamente en la parte de arriba de la pantalla, los

símbolos gráficos que deben corresponder a los sonidos emitidos.

- El ordenador toca cada sonido designado e inscribe el símbolo en la segunda casilla de escucha.
- Cuando la serie de sonidos está reconstruida, el jugador elegirá una de las cuatro posibilidades.

  : volver a escuchar la serie de sonidos a reproducir.
  : volver a escuchar su solución.
  ≠ : modificar su solución.
  = : corroborar su solución.

ATENCION: El jugador puede modificar su solución una sola vez; si señala dos veces la casilla ≠ (durante una misma serie de sonidos), su solución se contabilizará como un fallo.

- Si la respuesta es exacta, el Príncipe del espacio puede transformar una flor en estrella.
- Si la respuesta es errónea, una flor desaparece del cuadro. Además, al primer fallo, el ordenador vuelve a tocar los sonidos, visualizando cada vez el símbolo; al segundo fallo, el ordenador descubre la primera caja de escucha y da así la solución.
- De la misma manera que en "Reconocer", el juego termina cuando ya no quedan más flores o cuando el Príncipe del espacio ha podido coger 8 flores o también si el jugador pulsa la tecla ESC . En cualquier caso, tiene la posibilidad de volver a empezar o de pasar al juego siguiente.

CONSEJOS A LOS PADRES

- Para los jugadores más jóvenes (4-7 años) practicar bastante el juego "Entrenarse" para que quede bien clara la correspondencia entre el sonido y el símbolo gráfico.
- En el juego "Reconocer" la memorización es una dificultad adicional que no conviene añadir a las que encuentren ya los niños de 8 años. Es preferible abordar el juego "Reproducir" con pocos sonidos, antes de utilizar el juego "Reconocer", con la memoria.
- En el juego "Reproducir", incitar al jugador a que dé su respuesta y compare su solución con el modelo, es decir, que señale sucesivamente los dos dibujos.

UTILIZACIÓN: Teclado o mando de juego.

PRINCIPIO: Reconstruir un mosaico con la ayuda de un pequeño cosmonauta.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

- Número de jugadores:

Teclear uno o dos según el número de jugadores. Cuando son dos jugadores, cada uno indica su nombre y pulsa la tecla . El que va a jugar ve su nombre parpadear en la pantalla. Además, un color corresponde a cada jugador.

- Nivel de dificultad :

1. Más fácil: el mosaico está construido con un solo tipo de signo.

Ejemplo:

2. Más difícil: el mosaico está compuesto por dos conjuntos de signos orientados y alternados de distinta manera; sus colores opuestos facilitan su identificación.

Ejemplo:



3. Muy difícil: idéntico nivel de dificultad que el 2, salvo que los colores son los mismos en todos los conjuntos.

Ejemplo:



Las opciones se presentan como las del juego "Viaje en el espacio" (ver página 8).

Al principio, el ordenador propone jugar sólo al nivel fácil. Por supuesto, es posible modificar estas condiciones de juego, utilizando las teclas (ver página 5).

DESARROLLO DEL JUEGO

- Solamente una de las cuatro piezas propuestas corresponde a la parte que falta en el mosaico..., el jugador tendrá que encontrar cuál es.
- El juego empieza: el cosmonauta se eleva hasta el "pórtico" que soporta las cuatro piezas y se desplaza horizontalmente por debajo de éste.
- Pulsar una tecla cuando el cosmonauta pasa por debajo de la pieza que falta al mosaico.
- La pieza elegida se coloca en el sitio vacío del mosaico.
- Si la respuesta es correcta, el cosmonauta desaparece detrás del mosaico y el jugador marca un punto. En una partida entre dos jugadores, le toca entonces el turno al segundo jugador.
- Si la respuesta es errónea, el jugador pierde un punto:
  Al primer fallo, el cosmonauta sigue su camino... y hay que volver a jugar.

— Al segundo fallo, el signo de base de la pieza buscada aparece en el mosaico mismo.

— Al tercer fallo, es el cosmonauta mismo quien va a buscar la pieza que falta.

FINAL DEL JUEGO

- El juego se termina cuando uno de los jugadores alcanza 10 puntos.

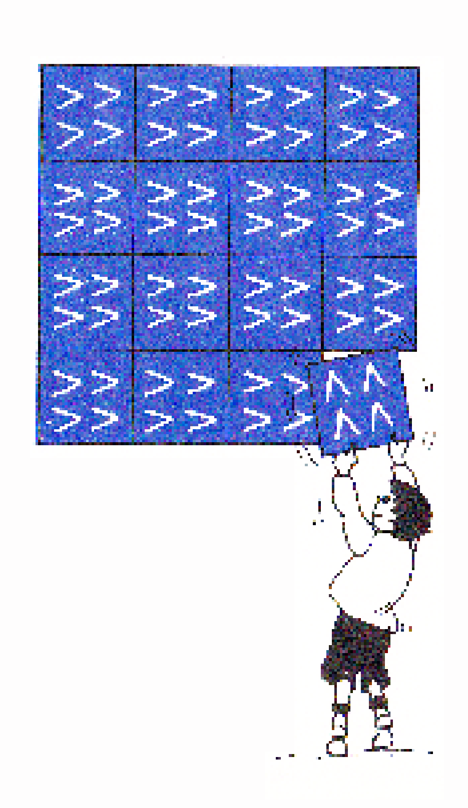
El cosmonauta "que lleva sus colores" baja del pórtico y se para con los brazos levantados, por encima de su nombre.

- El juego se puede parar durante la partida pulsando la tecla ESC
- En cualquiera de esos dos casos, es posible volver a empezar una partida modificando o manteniendo las condiciones, o pasar al juego siguiente.



CONSEJOS A LOS PADRES

- Si le resulta muy difícil al niño encontrar la pieza que falta, aconsejarle que se entrene. Incluso sus errores le ayudarán.



ANEXO

"VIAJE ESPACIAL" está grabado en las dos caras de la cinta y se compone de cinco partes:

— Una presentación.
— Un viaje en el espacio.
— Los planetas.
— El Príncipe del espacio.
— Los mosaicos.

Cuando el jugador se familiarice con "Viaje espacial" podrá leer en el contador de su lector de programas el número correspondiente a cada una de las partes y completar el cuadro siguiente:

	CARA A	CARA B
PRESENTACIÓN	....	....
VIAJE EN EL ESPACIO	....	....
LOS PLANETAS	....	....
EL PRINCIPE DEL ESPACIO	....	....
LOS MOSAICOS	....	....

Depósito Legal: M. 35.422 - 1985 · ISBN: 84-7514-047-9
Printed in Spain
Imprime: Jasmar, S. A. - Artesanía, 17 - Polígono Industrial de Coslada (Madrid)